

Nom :

Caractéristiques : (répartir les scores de 30 % à 80 %)
FORce :
CONstitution :
RAPidité :
PERception :
MEMoire :
RESilience :
(le pourcentage de résilience variera au gré des traumatismes et recouvrements)
Entourer une **déviance** qui s'exprimera si perte de 5 points de résilience d'un coup ou si passage à la dizaine inférieure.
Égoïsme, Perversité, Sacrifice, Peur, Témérité, Sadisme, Hallucinations, Corruption

Points de vie (score de départ : CON / 5) **:**
Perdre d'un seul coup la moitié de ses PV actuels implique de réussir un jet de CON ou sombrer dans l'inconscience.

Points de magie (score de départ : VOL / 5) **:**

Entourer un **trait de caractère** :
Candeur, Courage, Altruisme, Curiosité, Détermination, Audace,
Superstition, Individualisme, Lâcheté, Inconscience, Glauquerie, Psychopathie, Vengeance

Habiletés :
Fixer deux habiletés 20 %, deux à 45 % et deux à 70 %
Augmenter une habileté à 70% et deux à 45 %
entourer une spécialité (d'une habileté inférieure à 70%) qui bénéficiera d'un score de 70 %

Combat (%)
spécialités : armes de corps, armes à distance, esquive (on peut aussi esquiver les tirs), art martial dit « l'instinct du tueur »

Survie (%)
spécialités : pistage, bivouac, chasse, cueillette, herboristerie, premiers soins (guérir 1d6 PV, 2D6 si succès critique, -1d6 si échec critique)

Infiltration (%)
spécialités : athlétisme, fouille, furtivité, effacer ses traces, orientation, pièges

Social (%)
spécialités : lecture mentale, mensonge, conviction, inspirer la confiance, séduction, intimidation, torture

Intuitions (%)
spécialités : lecture/écriture, Âge d'Or (passé), technologie, emprise (radiations), égrégore (magie), horlas (monstres)

Occultisme (%)
(le lancer de base à 20 % n'est possible qu'avec l'aide d'un mentor, d'un focus magique ou d'un livre)
spécialités : chamanisme, sorcellerie, tarots du passé, mnémomancie (magie de la mémoire),
gastromancie (magie de la cuisine), sarcomantie (façonnage de la chair)

Règles du lancer de dés :
Double au d100 : *réussite critique* si on a réussi, *échec critique* si on a échoué
Possibilité de sacrifier un matériel ou [ses chances de réussite au prochain jet identique] pour gagner 20 pour cent à son jet
Équipement : réussir un jet de l'habileté liée à l'équipement désiré pour déterminer s'il est dans votre matériel. Nombre de jets d'équipement limité dans la partie.
L'arbitre peut vous imposer une réussite et un échec sans lancer de dés par partie, pour des raisons dramatiques.
Dès qu'on rate un jet de dé, on gagne 5% dans l'habileté (les spécialités ne peuvent pas augmenter). Max une fois par habileté et par séance.